BLOODY ROAR
A NOVA ESPECIE

Notas:

> Este é um documento freeware. Ele está destinado especialmente a jogadores de RPG. Ele pode ser alterado de acordo com o gosto do leitor, caso não aprove ou discorde das informações aqui contidas.

> Não temos posse de nenhum dos personagens aqui descritos, ou do enredo, nomes e várias outras características. Tais direitos de posse pertencem a RAISING / EIGHTING / HUDSON / ACTIVISION, e não pretendemos desafiar esses direitos ou de forma alguma ofendê-los. Este documento é apenas uma livre adaptação onde usamos os personagens citados para jogar no sistema 3D&T, da Trama Editoral.

> Este suplemento será melhor utilizado em conjunto com o Manual 3D&T, publicado pela revista Dragão Brasil.

> Os personagens aqui contidos possuem características equivalentes aos personagens de Street Fighter para 3D&T, podendo ser usados no mesmo universo.

Criadores: Daniel, Érico e Fagner

Criando os personagens

Ao reunir os jogadores, o Mestre irá definir o tipo de campanha a ser jogada, de acordo com o número de pontos que serão dados aos jogadores para construir seus personagens, embora o máximo seja de 12 Pontos. Siga estes passos:

Passo 1 – Características

Cada ponto compra 1 ponto de Característica. Não esqueça que, para ser um Zoanthrope, você deve comprar a vantagem Zoanthropismo, que varia de acordo com o animal escolhido.

As Características vão de 0 a 5. Você não pode ter nenhuma característica maior do que 5. **Dica:** evite que qualquer de suas Características tenha um valor de 0, especialmente Habilidade.

Passo 2 – Vantagens e Desvantagens

Os pontos também podem comprar Vantagens e Desvantagens. Se você reservar mais alguns pontos, poderá adquirir Vantagens como Aliados, Ataque Especial ou outras. Cada uma tem seu próprio custo, e não esqueça que a aquisição da Vantagem Zoanthrope é OBRIGATÓRIA.

Você também pode pegar Desvantagens, para ganhar pontos. Cada uma dá 1 ou 2 pontos extras para gastar com Características ou Vantagens. **Atenção:** você não pode adquirir mais de 3 Desvantagens.

Passo 3 – História

Invente uma história para seu personagem. Quando e onde ele nasceu? Quando descobriu ter habilidades especiais?

Aproveite para explicar suas Vantagens e Desvantagens. Se ele tem um Aliado, quem ele é? Por que ele o ajuda? Como funciona seu Ataque Especial? Por que seu Inimigo o odeia?

Passo 4 – Toques Finais

No quadro onde diz Regras, se você quiser pode anotar as regras das Vantagens e Desvantagens de seu Zoanthrope – assim não precisa ficar consultando um livro o tempo todo. Examine as fichas dos personagens principais para entender como se faz. Para completar, você pode usar o verso da ficha para fazer um desenho de seu Zoanthrope.

Mundo Bestial

Sabemos ainda muito pouco sobre a evolução humana. As informações genéticas de nossos ancestrais encontram-se dormentes em nosso DNA, apenas esperando para serem reveladas. O que elas teriam a dizer para nós, milhares de anos depois?

Esses genes revelaram-se então serem capazes de despertar um poder bestial ainda oculto na grande maioria dos seres humanos. Tentativas de despertar esses genes foram infrutíferas. Ou pelo menos pensava-se assim...

Alguns anos atrás, algumas pessoas começaram a despertar esse poder oculto. O despertar do poder permite à pessoa se transformar em uma fera meio-homem, meio-animal, adquirindo habilidades fantásticas e força sobre-humana.

Várias tentativas de entender que gene era esse e como ele funciona foram feitas. Vários progressos têm sido alcançados graças ao Projeto Genoma (o mapeamento do DNA humano), mas até agora não se conseguiu entender por que algumas pessoas despertam esse gene e outras não, já que todos o possuem.

As pessoas que conseguiam despertar esses genes foram chamados de *zoanthropes*, definidos cientificamente como "*indivíduos que, usando características únicas de seu DNA, conseguem se metamorfosear em uma criatura meio-homem, meio-animal, voltando ao normal quando desejar*".

Os humanos começaram a ter medo de sua força – eles os matavam, capturavam e torturavam. Paralelo a isso, a recém-formada Corporação Tylon começava a procurar zoanthropes poderosos por todo o mundo, planejando construir um exército indestrutível de bestas para tomar controle do mundo. Porém, seus planos malignos encontraram um fim quando um grupo de zoanthropes renegados lutou contra a Tylon para vingar a morte de amigos e família que se negaram a se juntar à Tylon. Mais desconfiança foi gerada contra os zoanthropes.

Sete anos depois, uma organização chamada Zoanthrope Liberation Front (Frente de Liberação Zoanthrope, ou ZLF) foi formada para a proteção dos zoanthropes. O grupo ganhou muitos apoiadores humanos, e era conhecido mundialmente. Ninguém conhecia o líder e fundador dessa organização, o que começava a levantar suspeitas.

E tais suspeitas não eram infundadas: o mundo descobre tarde demais as verdadeiras intenções da ZLF – montar um exército de zoanthropes para ter controle sobre o mundo. A organização liquida todos os seus suportes públicos e começa a aterrorizar o mundo.

O destino tanto dos zoanthropes quanto dos humanos ainda é incerto. Cada vez mais aparecem mais zoanthropes pelo mundo, se juntando à ZLF para lutar pela supremacia ZLF ou então tentam com muita dificuldade se esconder e tentar levar uma vida normal neste mundo violento de preconceito e medo.

Características

As Características dizem como é seu Zoanthrope, e o que ele é capaz de fazer. Grande Força permite levantar mais peso e causar mais dano com socos e chutes. Habilidade maior melhora suas chances de acertar um golpe. E com uma Resistência alta você tem mais chances de sobreviver aos ferimentos.

Cada Característica tem um valor que varia de 0 a 5. Um valor 0 significa que aquela Característica é "normal" para um ser humano – quase todas as pessoas do mundo tem 0 na maioria de suas Características. Valores acima de 0 são dignos de grandes aventureiros, heróis poderosos ou criaturas mutantes.

FORÇA

Força é sua capacidade de erguer peso, empurrar e puxar coisas, e causar danos com socos e chutes. Quanto maior a Força, maior o dano.

Cada ponto de Força significa 1 dado durante a jogada dos pontos de dano. Quando você ataca um inimigo e causa dano, se você tem Força 4, joga 4 dados para descobrir quanto dano causará.

O personagem também pode usar sua Força para fazer coisas que envolvem grande força física, tais como derrubar portas, empurrar carros, carregar peso...

❍ Média para pessoas normais. Com toda sua força, você pode levantar até 100kg
● A força de um gorila. Você pode levantar até 350kg
●● Você é MUITO mais forte que um gorila! Pode levantar até 900kg
●●● Você pode levantar até 2000kg
●●●● Você poderia erguer 1 carro ou 2. pode levantar até 5000kg
●●●●● Você poderia erguer VÁRIOS carros! Pode levantar até 10000kg

HABILIDADE

Esta é a agilidade, velocidade e equilíbrio do personagem. Você vai precisar da Habilidade para realizar atos heróicos, corajosos e sobre-humanos, como lutar, saltar de prédios, agarrar helicópteros em pleno ar e coisas assim. Um personagem com Habilidade 0 é uma pessoa comum, sem nenhum treinamento atlético ou em combate; para ele, é impossível lutar ou realizar grandes façanhas atléticas.

A Habilidade também diz qual é a sua perícia em acertar golpes e sua pontaria com armas de fogo.

❍ Média para pessoas normais
● A agilidade e velocidade de um ginasta olímpico
●● Você pode fazer malabarismos com 5 facas e olhos vendados
●●● Long. Você pode saltar tão alto e tão longe que quase pode voar
●●●● Kenji. Você PODE voar, mesmo que seja por apenas breves instantes.
●●●●● Você é tão rápido que tranca a gaveta e joga a chave dentro!

RESISTÊNCIA

Esta é a constituição, o vigor físico e a força de vontade do personagem. Resistência determina os Pontos de Vida.

❍ Média para pessoas normais. Se levar um tiro, você MORRE!
● Saúde perfeita
●● Sobrevive à maioria dos ferimentos que matariam um homem normal
●●● Greg
●●●● Mitsuko
●●●●● Você pode até sobreviver se um dinossauro pisar em cima de você!

ARMADURA

Muitos heróis têm uma forma de proteção, alguma maneira de evitar os ataques dos inimigos. Essa proteção pode vir de uma armadura, campo de força, escudo ou qualquer outra coisa. No caso dos zoanthropes, a maioria usa suas incríveis

habilidades metamórficas e entram em circuitos de luta ou viram mercenários, onde podem aprender a lutar Tão bem quanto Street Fighters, ou então seus corpos desenvolvem proteções naturais, como pêlos grossos ou carapaças.

Quando um personagem recebe dano, ele deve jogar 1 dado para cada ponto de Armadura que tiver. A soma dos resultados será subtraída do dano total que o ataque causou, e o restante (caso haja) será subtraído de seus Pontos de Vida.

❍ Proteção nenhuma. Qualquer dano será descontado dos Pontos de Vida
● Boa proteção. Consegue se proteger de ataques pouco poderosos ou então possui grossos pêlos
●● Você é como um ninja! Consegue evitar a maioria dos ataques
●●● Você pode atravessar tiroteios sofrendo apenas um arranhão!
●●●● A maioria dos ataques mal toca em você
●●●●● Uma duríssima carapaça cobre todo seu corpo

PODER DE FOGO

Através de suas mutações, algumas espécies de Zoanthropes ganham a capacidade de atacar à distância, seja cuspindo ácido ou com ondas sonoras.

Poder de fogo é o dano provocado pelos ataques de longo alcance do Zoanthrope. O dano é calculado exatamente como se fosse com a Força. A munição de seu ataque de poder de Fogo nunca se esgota, seja qual for.

❍ Nenhum Poder de Fogo. Normalmente você não pode fazer ataques à distância
● Ataque com poder talvez de um revólver
●● Ataque com poder talvez de uma metralhadora
●●● Ataque com poder talvez de uma bazuca!
●●●● Seus tiros são de um verdadeiro tanque!
●●●●● Blockbuster

Pontos de Vida

Pontos de Vida, ou PVs, são a energia de seu personagem. Um tipo de “energia heróica”, o poder de um herói, vilão ou criatura sobre-humana de tolerar mais danos que pessoas normais.

Para saber quantos PVs um personagem tem, jogue 1 dado para cada ponto de Resistência e some os resultados. Caso algum dado caia em 1, jogue-o de novo.

Ao contrário do que acontece com a Resistência, os PVs vão variar no decorrer do jogo: eles caem quando você sofre dano, e aumentam quando você se recupera. Nunca vão ultrapassar o valor inicial (se você começou o jogo com 12 PVs, nunca vai ficar com mais de 12 PVs). Personagens com Resistência 0 terão sempre 1PV, podendo morrer ou perder os sentidos com facilidade.

Um personagem que tenha perdido PVs estará ferido, escoriado e talvez até sangrando, mas ainda pode agir e lutar normalmente. Mas, se ficar com 0 PVs ou menos, estará inconsciente ou morto.

Pontos de Vida perdidos são recuperados com descanso. Qulquer personagem pode recuperar todos os seus PVs com 1 hora de descanso – mas um personagem que esteja com 0 PVs, inconsciente, estará muito ferido e não poderá se recuperar assim tão rápido. Ele precisa de pelo menos algumas horas (jogue 4 dados e some) de descanso e de cuidados médicos.

Um personagem nunca fica com “PVs negativos”, mesmo que tenha sofrido dano maior que seus PVs.

Se um personagem está com 0PVs, o Mestre decidirá se ele está morto ou apenas inconsciente – para os jogadores, será impossível sem examiná-lo de perto. Os golpes como socos e chutes GERALMENTE não matam, apenas deixam desacordado, enquanto que explosões, tiros e golpes cortantes costumam matar ao invés de desmaiar...

Vantagens e Desvantagens

O jogador pode basicamente usar as mesmas Vantagens e Desvantagens de Street Fighter em Bloody Roar. Dependendo do tipo da campanha, algumas serão mais úteis, outras menos.

Esta será apenas uma lista das principais Vantagens e Desvantagens que serão usadas em Bloody Roar. Para uma descrição detalhada, consulte o Manual 3D&T. O Mestre ainda pode incluir quaisquer outras que desejar.

Vantagens

Aliado, Aparência Inofensiva, Arena, Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Boa Fama, Genialidade, Energia Extra, Mestre, Parceiro, Patrono, Torcida, Zoanthrope*.

É esta última Vantagem que permite ao personagem se transformar em uma criatura meio-homem, meio-animal. O funcionamento é bastante parecido com a Vantagem Área de Batalha, só que custa mais pontos, e é um pouco mais forte.

Em QUALQUER situação, o personagem rola 1 dado e compara com sua Resistência. Se o resultado foi igual ou menor, ele conseguiu se transformar, recebendo os bônus de acordo com a espécie que escolheu.

Cada vez que recebe dano, ele deve rolar um número de dados igual à sua Resistência. Se a soma dos resultados dos dados for MENOR do que a quantidade de dano recebida no TOTAL (não apenas no último ataque), o personagem volta ao normal, tendo que transformar-se de novo.

A transformação leva um turno para acontecer, onde o personagem não pode fazer mais nada.

Resta então ao jogador escolher a espécie de seu personagem. Cada uma possui bônus característicos, de acordo com um animal específico. Geralmente, a aparência da pessoa LEMBRA a aparência do animal em que ela se transforma.

LOBO – 3 pontos
Força +1, Habilidade +1, Resistência +1, Armadura +1, Sentidos Especiais (1 ponto: Faro e Audição Aguçados e Infravisão)

TIGRE – 4 pontos
Força +1, Habilidade +2, Resistência +1, Armadura +1, Sentidos Especiais (1 ponto: Faro e Audição Aguçados e Infravisão)

LEÃO – 4 pontos
Força +2, Habilidade +1, Resistência +1, Armadura +1, Sentidos Especiais (1 ponto: Faro e Audição Aguçados e Infravisão)

GATO – 3 pontos
Habilidade +2, Resistência +2, Sentidos Especiais (1 ponto: Faro e Audição Aguçados e Ver o Invisível)

LEOPARDO – 4 pontos
Força +1, Habilidade +2, Resistência +1, Sentidos Especiais (1 ponto: Faro e Audição Aguçados e Infravisão), Aceleração (1 ponto)

COELHO – 2 pontos
Habilidade +3, Aceleração (1 ponto)

MORCEGO – 2 pontos
Habilidade +2, Sentidos Especiais (1 ponto: Radar, Audição Aguçada e Ver o Invisível), Levitação (2 pontos), Ponto Fraco (-1 ponto: incapaz de agir com sons em volta que ultrapassem Resistência x100 decibéis)

RAPOSA – 2 pontos
Habilidade +2, Resistência +1, Sentidos Aguçados (1 ponto: Faro e Audição Aguçados e Infravisão)

JAVALI – 4 pontos
Força +2, Resistência +2, Armadura +2

GORILA – 4 pontos
Força +3, Resistência +2, Armadura +1

TOUPEIRA – 2 pontos
Força +1, Habilidade +1, Resistência +1, Sentidos Especiais (1 ponto: Faro e Audição Aguçados e Infravisão)

Estas são as espécies disponíveis para os jogadores. Entre os NPCs, existem dois que são de espécies que não aparecem aqui. Cabe ao Mestre permitir ou não que elas sejam acessíveis aos jogadores.

É possível criar várias outras espécies. Como regra geral, não permita que o personagem ganhe um bônus maior que +3 em qualquer uma das características. Além disso, para todos os existentes foi usado o seguinte cálculo: some todos os pontos que o personagem adquire (Características, Vantagens e Desvantagens) e subtraia 2 pontos. Este será o custo da espécie criada.

Lembre-se que quando se transforma, o personagem se torna uma criatura quase imbatível, pois recebe muitas Características (podendo inclusive atingir valores superiores a 5) mas não perde a consciência, podendo agir normalmente, menos falar.

Se a identidade zoanthrópica do personagem for levada a público, ele ganhará automaticamente Má Fama (-1 ponto: só entre as pessoas normais) e Inimigo (-2 pontos: todos os humanos normais!).

Desvantagens

Assombrado, Código de Honra, Dependência, Devoção, Fúria, Inculto, Inimigo, Insano, Má Fama, Maldição, Monstruoso, Ponto Fraco e Protegido Indefeso.

A Desvantagem Fúria tem um efeito interessante nos Zoanthropes: caso um personagem Zoanthrope entre em estado de Fúria, ele se transformará automaticamente, sem rolamentos de Resistência, e sofrerá os efeitos exatos da Desvantagem – se ele se transformar em público... bom, isso já foi dito.

Perícias

Use o Manual 3D&T para colocar Perícias em seu personagem. Em Bloody Roar, todas as Perícias são possíveis de serem usadas, só dependendo do tipo de campanha que o Mestre tem em mente.

Perícias são um tipo diferente de Vantagem; cada Perícia é um grupo de conhecimentos, coisas que você sabe fazer além de lutar. Todas as Perícias custam 2 pontos cada, mas você pode sr especialista em certo tipo de Perícia, pagando apenas 1 ponto por ela, mas sem ter acesso a outras Perícias do mesmo grupo.

Existem 11 grupos de Perícia: Animais, Arte, Ciência, Idiomas, Investigação, Máquinas, Medicina, Sobrevivência, Crime, Esporte e Manipulação. Se você paga 2 pontos por Máquinas, você sabe TUDO sobre elas (consertar, construir, dirigir, pilotar e operar qualquer tipo de maquinário).

Pode ser que seu personagem só saiba pilotar. Então, você irá adquirir a perícia Pilotar Máquinas, por 1 ponto, mas não saberá consertar, operar ou construir.

Tudo da criação dos personagens já foi dito. Confira a seguir as fichas dos principais NPCs do jogo e use-as como guia para criar sua própria planilha caso ainda encontre dificuldade.

ALAN GADO

Nome: Alan Gado

Força	●●●○○
Habilidade	●○○○○
Resistência	●●○○○
Armadura	●●○○○
Poder de Fogo	○○○○○

Pontos de Vida 12

Vantagens

Ataque Especial: Força (1 ponto)
Aliado: Jenny (1 ponto)
Ataque Múltiplo (1 ponto)
Zoanthrope: Leão (4 pontos)
Sobrevivência (2 pontos)

Desvantagens

Código de Honra: Combate (-1 ponto)
Inimigo: ZLF (-2 pontos)

História do Personagem

Pouco se sabe sobre o passado de Gado. Ficou durante 22 anos no Exército Americano, participando das guerras do Vietnã e do Golfo. Após esta, desistiu das guerras e resolveu enfrentar uma outra guerra: a aceitação dos zoanthropes na sociedade.

Atualmente, Gado é a voz política mais ativa na sociedade zoanthrope, defendendo ideais como direitos iguais e muitos outros, sendo chamado de 'Martin Luther King dos zoanthropes".

REGRAS

1) Você e seu oponente jogam um dado cada um. Aquele que conseguir o resultado mais baixo começa. Se empatar, ambos jogam outra vez.
2) O atacante joga um dado e compara com sua Habilidade. Se o resultado foi igual ou menor, ele acertou o ataque (preste atenção em Vantagens ou Desvantagens que modifiquem o resultado dos dados para melhor ou pior!)
3) Se você acertou o ataque, jogue os dados para o dano, de acordo com a Característica usada para calcular o dano (Força para socos e chutes, Poder de Fogo para tiros e outros ataques à distância)
4) Ao receber o dano, seu oponente joga um dado para cada ponto de Armadura e subtrai a soma dos valores obtidos do dano recebido (preste atenção em Vantagens e Desvantagens que modifiquem o resultado!). O excesso de dano é então subtraído dos Pontos de Vida do atacado.
5) Mesmo que a Armadura do oponente absorva todo o impacto, pelo menos 1 ponto de dano é causado, que será subtraído do total de Pontos de Vida do oponente. O oponente cai quando atinge 0 PVs.

Vantagens e Desvantagens

Zoanthrope Leão – F+2, H+1, R+1, A+1, Sentidos Especiais (Faro e Audição Aguçados e Infravisão)
Ataque Especial – Gado concentra seu soco e atinge o oponente, acrescentando 2d ao dano
Ataque Múltiplo – Gado pode atacar com uma série de chutes. Cada 1 depois do 1º tem –1 na Habilidade para acertar
Aliado – Gado tem uma mercenária chamada Jenny como aliada atualmente
Inimigo – A ZLF vê em Gado sua ruína se ele convencer os zoanthropes a viver em paz com humanos normais. Freqüentemente envia assassinos para matá-lo, sem sucesso
Código de Honra do Combate – nunca usar Vantagens ou armas superiores às do oponente, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica

ALICE NONOMURA

Nome: Alice Nonomura

Força ● ○ ○ ○ ○
Habilidade ● ● ○ ○ ○
Resistência ● ○ ○ ○ ○
Armadura ● ○ ○ ○ ○
Poder de Fogo ○ ○ ○ ○ ○

Pontos de Vida 5

Vantagens

Aliado: Yugo (1 ponto)
Medicina: 1os Socorros (1 ponto)
Zoanthrope: Coelho (2 pontos)
Aparência Inofensiva (1 ponto)

Desvantagens

História do Personagem

Atrás da aparência inocente, alegre e jovial de Alice, esconde-se um passado de ressentimento e amargura. Quando manifestou suas habilidades metamórficas durante sua adolescência, feriu gravemente duas de suas melhores amigas e um assaltante. Para sua sorte, com o choque, suas amigas não se lembram de nada. Mas o homem ferido atacando-as não teve tanta sorte...
Desde esse dia, Alice manteve em segredo sua natureza zoanthrópica (como todos os outros zoanthropes), e decidiu que iria dedicar sua vida a ajudar pessoas feridas, enquanto espera pela sonhada paz entre humanos e zoanthropes.

REGRAS

1) Você e seu oponente jogam um dado cada um. Aquele que conseguir o resultado mais baixo começa. Se empatar, ambos jogam outra vez.
2) O atacante joga um dado e compara com sua Habilidade. Se o resultado foi igual ou menor, ele acertou o ataque (preste atenção em Vantagens ou Desvantagens que modifiquem o resultado dos dados para melhor ou pior!)
3) Se você acertou o ataque, jogue os dados para o dano, de acordo com a Característica usada para calcular o dano (Força para socos e chutes, Poder de Fogo para tiros e outros ataques à distância)
4) Ao receber o dano, seu oponente joga um dado para cada ponto de Armadura e subtrai a soma dos valores obtidos do dano recebido (preste atenção em Vantagens e Desvantagens que modifiquem o resultado!). O excesso de dano é então subtraído dos Pontos de Vida do atacado.
5) Mesmo que a Armadura do oponente absorva todo o impacto, pelo menos 1 ponto de dano é causado, que será subtraído do total de Pontos de Vida do oponente. O oponente cai quando atinge 0 PVs.

Vantagens e Desvantagens

Aliado: Yugo – embora Alice não tenha certeza disso, Yugo virá socorrê-la sempre que ela estiver em perigo
Medicina: 1os Socorros – Alice é uma enfermeira profissional, sendo capaz de prestar socorro médico inicial a acidentados
Zoanthrope: Coelho – H +3, Aceleração
Aparência Inofensiva – Alice ganha automaticamente a iniciativa do primeiro turno de combate

BAKURYU

Nome: Bakuryu

Força	● ● ○ ○ ○
Habilidade	● ● ● ○ ○
Resistência	● ● ○ ○ ○
Armadura	● ● ○ ○ ○
Poder de Fogo	● ● ○ ○ ○

Pontos de Vida 10

Vantagens

Aceleração (1 ponto)

Arena: Escola Kato (1 ponto)

Zoanthrope: Toupeira (2 pontos)

Crime (2 pontos)

Sobrevivência (2 pontos)

Desvantagens

Munição Limitada (-1 ponto)

Devoção (-2 pontos)

História do Personagem

Bakuryu é um guerreiro lendário nas escrituras de seu clã, a Escola Kato de Ninjas Assassinos. Não demonstra nenhum sinal de humanidade ou misericórdia, sem se importar com quem tenha que prejudicar ou matar em suas missões mercenárias.

Porém, o destino foi irônico com ele: foi capturado pelo demente Dr. Busuzima, que transplantou seu cérebro para o corpo jovem e forte de Kenji, uma de suas cobaias. Ocasionalmente, ele toma posse do corpo de Kenji, agindo como o assassino frio e cruel que é.

Seu corpo se encontra nos laboratórios da ZLF, aos cuidados de Busuzima, que conduz experiências biocibernéticas usando seu corpo como cobaia.

REGRAS

1) Você e seu oponente jogam um dado cada um. Aquele que conseguir o resultado mais baixo começa. Se empatar, ambos jogam outra vez.

2) O atacante joga um dado e compara com sua Habilidade. Se o resultado foi igual ou menor, ele acertou o ataque (preste atenção em Vantagens ou Desvantagens que modifiquem o resultado dos dados para melhor ou pior!)

3) Se você acertou o ataque, jogue os dados para o dano, de acordo com a Característica usada para calcular o dano (Força para socos e chutes, Poder de Fogo para tiros e outros ataques à distância)

4) Ao receber o dano, seu oponente joga um dado para cada ponto de Armadura e subtrai a soma dos valores obtidos do dano recebido (preste atenção em Vantagens e Desvantagens que modifiquem o resultado!). O excesso de dano é então subtraído dos Pontos de Vida do atacado.

5) Mesmo que a Armadura do oponente absorva todo o impacto, pelo menos 1 ponto de dano é causado, que será subtraído do total de Pontos de Vida do oponente. O oponente cai quando atinge 0 PVs.

Vantagens e Desvantagens

Aceleração – H +1 só para fuga e esquiva

Arena – Bakuryu recebe +2 na Habilidade quando luta dentro da Escola Kato de Ninjas Assassinos, da qual é líder

Zoanthrope: Toupeira – F +1, H +1, R +1, Sentidos Especiais (Audição e Faro Aguçados, Infravisão)

Munição Limitada – Bakuryu carrega consigo uma série de shurikens, armas de origem oriental em forma de estrela, próprias para arremesso, sendo capaz de causar grandes danos com elas

Devoção – em sua busca por ter sua escola reconhecida como a melhor escola de assassinos, ele não mede esforços e não se importa com quem tenha que matar

BUSUZIMA

Nome: Busuzima

Força ●○○○○
Habilidade ●○○○○
Resistência ●○○○○
Armadura ●○○○○
Poder de Fogo ○○○○○

Pontos de Vida 6

Vantagens

Genialidade (1 ponto)
Riqueza (3 pontos)
Ciência: Biologia (1 ponto)
Máquinas, Manipulação (4 pontos)
Poder Oculto (5 pontos)
Zoanthrope: Camaleão (8 pontos)

Desvantagens

Insano (-1 ponto)

História do Personagem

Uma das mentes mais brilhantes do mundo, este excêntrico cientista não conhece escrúpulos para seus experimentos: usa cobaias vivas, até mesmo crianças, como Kenji. Responsável pelo desaparecimento do Dr. Steven Goldberg e pelo transplante das memórias de Bakuryu para o corpo de Kenji. Sua mais bem sucedida experiência foi o clone de um ex-assassino da Tylon: Jin Long Shin – com uma simples amostra de sangue e de cabelo, ele foi capaz de cloná-lo e então criar Shenlong, o clone modificado de Long.
Porém, para Busuzima, Shenlong não passa de "testa-de-ferro" para seus experimentos, deixando-o se auto-proclamar líder da ZLF, salvador da causa zoanthrope contra o preconceito da humanidade.

REGRAS

1) Você e seu oponente jogam um dado cada um. Aquele que conseguir o resultado mais baixo começa. Se empatar, ambos jogam outra vez.
2) O atacante joga um dado e compara com sua Habilidade. Se o resultado foi igual ou menor, ele acertou o ataque (preste atenção em Vantagens ou Desvantagens que modifiquem o resultado dos dados para melhor ou pior!)
3) Se você acertou o ataque, jogue os dados para o dano, de acordo com a Característica usada para calcular o dano (Força para socos e chutes, Poder de Fogo para tiros e outros ataques à distância)
4) Ao receber o dano, seu oponente joga um dado para cada ponto de Armadura e subtrai a soma dos valores obtidos do dano recebido (preste atenção em Vantagens e Desvantagens que modifiquem o resultado!). O excesso de dano é então subtraído dos Pontos de Vida do atacado.
5) Mesmo que a Armadura do oponente absorva todo o impacto, pelo menos 1 ponto de dano é causado, que será subtraído do total de Pontos de Vida do oponente. O oponente cai quando atinge 0 PVs.

Vantagens e Desvantagens

Genialidade – Busuzima criou em seus laboratórios um aparato capaz de gerar clones humanos ou zoanthropes adultos em poucas semanas, e muitas outras coisas à frente de nossa tecnologia atual
Riqueza – hackeando senhas de bancos e outros sistemas de segurança, Busuzima foi capaz de transferir para si quantias luxuriosas de dinheiro, podendo fazer qualquer coisa que o dinheiro possa comprar
Perícias Ciência: Biologia, Máquinas e Manipulação - exatamente como são descritas no Manual 3D&T
Poder Oculto – Busuzima desenvolveu um soro que é injetado automaticamente em sua corrente sangüínea quando sua pulsação acelera (combate). Recebe até 5 pontos em características (máximo de +2 em cada uma)
Insano – Busuzima usa qualquer ser vivo em suas experiências e tem um comportamento meio "estranho"
Zoanthrope: Camaleão – F+1, H+1, A+1, Invisível, Membro Extra (língua), Membro Elástico (língua), Aderência (1 ponto). Aderência funciona exatamente como Levitação, mas o personagem precisa subir por alguma superfície. A variação Camaleão é artificial, criada por ele, e apenas para ele

FOX

Nome: Fox

Força ●●○○○
Habilidade ●●●○○
Resistência ●●○○○
Armadura ●○○○○
Poder de Fogo ○○○○○

Pontos de Vida 8

Vantagens

Zoanthrope: Raposa (2 pontos)

Desvantagens

História do Personagem

Até onde se sabe, Fox é apenas mais uma zoanthrope tentando viver nesse mundo de preconceito.

REGRAS

1) Você e seu oponente jogam um dado cada um. Aquele que conseguir o resultado mais baixo começa. Se empatar, ambos jogam outra vez.
2) O atacante joga um dado e compara com sua Habilidade. Se o resultado foi igual ou menor, ele acertou o ataque (preste atenção em Vantagens ou Desvantagens que modifiquem o resultado dos dados para melhor ou pior!)
3) Se você acertou o ataque, jogue os dados para o dano, de acordo com a Característica usada para calcular o dano (Força para socos e chutes, Poder de Fogo para tiros e outros ataques à distância)
4) Ao receber o dano, seu oponente joga um dado para cada ponto de Armadura e subtrai a soma dos valores obtidos do dano recebido (preste atenção em Vantagens e Desvantagens que modifiquem o resultado!). O excesso de dano é então subtraído dos Pontos de Vida do atacado.
5) Mesmo que a Armadura do oponente absorva todo o impacto, pelo menos 1 ponto de dano é causado, que será subtraído do total de Pontos de Vida do oponente. O oponente cai quando atinge 0 PVs.

Vantagens e Desvantagens

Zoanthrope Raposa – H +2, R +1, Sentidos Especiais (Faro e Audição Aguçados, Infravisão)

GREG

Nome: Greg

Força	●●●●○
Habilidade	●○○○○
Resistência	●●●○○
Armadura	●●●○○
Poder de Fogo	○○○○○

Pontos de Vida 16

Vantagens

Zoanthrope: Gorila (4 pontos)

Desvantagens

Fúria (-1 ponto)

História do Personagem

Greg mora no circo desde criança, tendo se acostumado à vida de nômade do "maior espetáculo da Terra", constantemente se mudando de estado para estado e às vezes de país para país.

A caravana estava acampando na fronteira entre o México e Estados Unidos, quando no meio da noite Greg ouviu alguns animais fazendo ruídos estranhos. Ao verificar, viu que eles estavam sendo mortos por um grupo de 15 homens armados, e suas peles estavam sendo arrancadas. Enfurecendo-se, acabou se transformando e matando todos eles, sem deixar vestígios.

Greg continua vivendo no circo, tentando se afastar do mundo violento de preconceito ao seu redor, ao mesmo tempo em que tenta evitar que seu passado se repita.

REGRAS

1) Você e seu oponente jogam um dado cada um. Aquele que conseguir o resultado mais baixo começa. Se empatar, ambos jogam outra vez.
2) O atacante joga um dado e compara com sua Habilidade. Se o resultado foi igual ou menor, ele acertou o ataque (preste atenção em Vantagens ou Desvantagens que modifiquem o resultado dos dados para melhor ou pior!)
3) Se você acertou o ataque, jogue os dados para o dano, de acordo com a Característica usada para calcular o dano (Força para socos e chutes, Poder de Fogo para tiros e outros ataques à distância)
4) Ao receber o dano, seu oponente joga um dado para cada ponto de Armadura e subtrai a soma dos valores obtidos do dano recebido (preste atenção em Vantagens e Desvantagens que modifiquem o resultado!). O excesso de dano é então subtraído dos Pontos de Vida do atacado.
5) Mesmo que a Armadura do oponente absorva todo o impacto, pelo menos 1 ponto de dano é causado, que será subtraído do total de Pontos de Vida do oponente. O oponente cai quando atinge 0 PVs.

Vantagens e Desvantagens

Zoanthrope: Gorila – F +3, R +2, A +1

Fúria – se algo deixar Greg realmente irritado (a critério do Mestre), ele se transformará automaticamente e lutará até ter derrotado todos os oponentes ou que o motivo de sua raiva tenha terminado.

JANE GADO

Nome: Jane Gado "Shina"

Força ●●○○○
Habilidade ●●○○○
Resistência ●●○○○
Armadura ●●○○○
Poder de Fogo ●●○○○

Pontos de Vida 11

Vantagens

Ataque Especial: Força (1 ponto)
Ataque Múltiplo (1 ponto)
Zoanthrope: Leopardo (4 pontos)

Desvantagens

Munição Limitada (-1 ponto)
Inimigo: Exército Americano (-1 ponto)

História do Personagem

Shina desde pequena era uma garota um tanto "violenta". Não foi surpresa quando se matriculou por vontade própria na Escola Militar. Seus superiores, vendo que ela levava jeito, rapidamente a convidaram a participar de uma "unidade especial do Exército".
Aos 15 anos, ela foi usada como soldado na Guerra do Golfo, ao lado de seu pai Alan Gado. Porém, descobriu muitos podres de seus superiores e abandonou sua vida. Adotou outro nome (Shina) e agora vive como mercenária, usando seus dons apenas para lucro próprio.

REGRAS

1) Você e seu oponente jogam um dado cada um. Aquele que conseguir o resultado mais baixo começa. Se empatar, ambos jogam outra vez.
2) O atacante joga um dado e compara com sua Habilidade. Se o resultado foi igual ou menor, ele acertou o ataque (preste atenção em Vantagens ou Desvantagens que modifiquem o resultado dos dados para melhor ou pior!)
3) Se você acertou o ataque, jogue os dados para o dano, de acordo com a Característica usada para calcular o dano (Força para socos e chutes, Poder de Fogo para tiros e outros ataques à distância)
4) Ao receber o dano, seu oponente joga um dado para cada ponto de Armadura e subtrai a soma dos valores obtidos do dano recebido (preste atenção em Vantagens e Desvantagens que modifiquem o resultado!). O excesso de dano é então subtraído dos Pontos de Vida do atacado.
5) Mesmo que a Armadura do oponente absorva todo o impacto, pelo menos 1 ponto de dano é causado, que será subtraído do total de Pontos de Vida do oponente. O oponente cai quando atinge 0 PVs.

Vantagens e Desvantagens

Zoanthrope Leopardo – F+1, H+2, R+1, Sentidos Especiais (Faro e Audição Aguçados e Infravisão)
Ataque Especial – Shina concentra seu soco e atinge o oponente, acrescentando 2d ao dano
Ataque Múltiplo – Shina pode atacar com uma série de chutes. Cada 1 depois do 1º tem –1 na Habilidade para acertar
Munição Limitada – Shina é treinada no uso de todas as armas de fogo. Porém, como qualquer arma, sua munição acaba, e ela precisa comprar mais
Inimigo: Exército Americano – Jane Gado é perseguida por saber demais. As buscas são pouco sucedidas porque ela não usa mais seu antigo nome

JENNY

Nome: Jenny

Força	●○○○○
Habilidade	●●●○○
Resistência	●○○○○
Armadura	●●○○○
Poder de Fogo	○○○○○

Pontos de Vida 6

Vantagens

Aparência Inofensiva (1 ponto)

Zoanthrope: Morcego (2 pontos)

Ataque Múltiplo (1 ponto)

Desvantagens

História do Personagem

Uma mercenária extremamente bela e mortal. Usa seus poderes principalmente para agir à noite. Atualmente, está prestando seus serviços a Gado, que pretende descobrir quem exatamente está por trás da ZLF.

Aprecia bastante as atitudes e a postura de Gado, e tem não tem mais certeza se sua missão é movida por seu contrato ou por uma atração oculta por ele.

REGRAS

1) Você e seu oponente jogam um dado cada um. Aquele que conseguir o resultado mais baixo começa. Se empatar, ambos jogam outra vez.

2) O atacante joga um dado e compara com sua Habilidade. Se o resultado foi igual ou menor, ele acertou o ataque (preste atenção em Vantagens ou Desvantagens que modifiquem o resultado dos dados para melhor ou pior!)

3) Se você acertou o ataque, jogue os dados para o dano, de acordo com a Característica usada para calcular o dano (Força para socos e chutes, Poder de Fogo para tiros e outros ataques à distância)

4) Ao receber o dano, seu oponente joga um dado para cada ponto de Armadura e subtrai a soma dos valores obtidos do dano recebido (preste atenção em Vantagens e Desvantagens que modifiquem o resultado!). O excesso de dano é então subtraído dos Pontos de Vida do atacado.

5) Mesmo que a Armadura do oponente absorva todo o impacto, pelo menos 1 ponto de dano é causado, que será subtraído do total de Pontos de Vida do oponente. O oponente cai quando atinge 0 PVs.

Vantagens e Desvantagens

Aparência Inofensiva – Jenny ganha a iniciativa do primeiro turno de combate

Zoanthrope: Morcego – H +2, Levitação, Sentidos Especiais (Radar, Ver o Invisível, Audição Aguçada), ponto Fraco (barulhos que ultrapassem R x 100 decibéis a impedem de agir coerentemente)

Ataque Múltiplo – Jenny pode acertar uma série de chutes em um único turno (H –1 para cada golpe além do primeiro)

JIN LONG SHIN

Nome: Jin Long Shin

Força	●●○○○
Habilidade	●●●○○
Resistência	●●○○○
Armadura	●●●○○
Poder de Fogo	○○○○○

Pontos de Vida 11

Vantagens

Aliado: Uriko (1 ponto)

Zoanthrope: Tigre (4 pontos)

Ataque Múltiplo (1 ponto)

Sentidos Especiais (1 ponto)

Desvantagens

Código de Honra: Combate (-1 ponto)

Protegido Indefeso: Uriko (-1 ponto)

Inimigo: ZLF (-2 pontos)

História do Personagem

Outrora um perigoso assassino da extinta Tylon, Long se isolou em uma distante caverna após perceber o mal que tinha causado a si mesmo e a todos com quem havia tido contato.

O estopim de seu arrependimento foi a visão de uma indefesa garota sendo usada como cobaia pela Tylon (a zoanthrope Uriko), que ele ajudou a resgatar e atualmente a tem como aluna, como uma forma de se livrar da enorme culpa que sente por ter causado tanta desgraça a inocentes.

REGRAS

1) Você e seu oponente jogam um dado cada um. Aquele que conseguir o resultado mais baixo começa. Se empatar, ambos jogam outra vez.

2) O atacante joga um dado e compara com sua Habilidade. Se o resultado foi igual ou menor, ele acertou o ataque (preste atenção em Vantagens ou Desvantagens que modifiquem o resultado dos dados para melhor ou pior!)

3) Se você acertou o ataque, jogue os dados para o dano, de acordo com a Característica usada para calcular o dano (Força para socos e chutes, Poder de Fogo para tiros e outros ataques à distância)

4) Ao receber o dano, seu oponente joga um dado para cada ponto de Armadura e subtrai a soma dos valores obtidos do dano recebido (preste atenção em Vantagens e Desvantagens que modifiquem o resultado!). O excesso de dano é então subtraído dos Pontos de Vida do atacado.

5) Mesmo que a Armadura do oponente absorva todo o impacto, pelo menos 1 ponto de dano é causado, que será subtraído do total de Pontos de Vida do oponente. O oponente cai quando atinge 0 PVs.

Vantagens e Desvantagens

Aliado: Uriko – Sua aluna fará qualquer coisa para ajuda-lo

Zoanthrope: Tigre – F +1, H +2, R +1, A +1, Sentidos Especiais (Faro e Audição Aguçados, Infravisão)

Ataques Múltiplos – Long é capaz de desferir vários ataques em um único turno (H –1 para cada ataque além do primeiro)

Sentidos Especiais: Radar, Ver o Invisível e Visão de Raios-X – Long não possui realmente estas Vantagens, mas seu rigoroso treinamento físico e mental aumentou muito sua percepção do que está ao seu redor. Portanto, apenas com seus sentidos normais, capacidade de luta às cegas e sua perspicácia, ele possui a capacidade de sentir a presença de pessoas ao seu redor, lutar sem precisar ver o inimigo e perceber se tem alguém atrás de uma porta e coisas do tipo, exatamente como nas Vantagens

Inimigo: ZLF – Long é caçado por ser um 'traidor' da raça

Protegido Indefeso: Uriko – ao mesmo tempo em que é uma aliada, ela corre perigo várias vezes, e Long se sente responsável por ela

Código de Honra: Combate – nunca usar armas ou Vantagens que o oponente não possua, não atacá-lo se ele estiver caído ou em desvantagem numérica

KENJI

Nome: "Kenji" / Bakuryu*

Força	●○○○○
Habilidade	●●●●○
Resistência	●●○○○
Armadura	●●○○○
Poder de Fogo	●●○○○

Pontos de Vida 9

Vantagens

Aliado: Yugo (1 ponto)
Crime (2 pontos)*
Sobrevivência (2 pontos)*
Zoanthrope: Toupeira (2 pontos)
Aceleração (1 ponto)
Arena (1 ponto)*

Desvantagens

Munição Limitada (-1 ponto)
Devoção (-2 pontos)*

História do Personagem

O passado de Kenji é desconhecido. Foi encontrado por Yugo nas ruínas da Tylon, há 5 anos, e vem vivendo com ele desde então. Aos poucos, ele foi deixando de ser um garoto autônomo e aparentemente sem vontade própria e foi adquirindo a personalidade de uma criança normal.
Porém, nos últimos meses, Kenji vem sendo perturbado por vozes em sua mente... vozes que dizem a ele para onde ir, o que fazer...
No início, eram apenas vozes, mas atualmente ele chega a perder a consciência e agir como se fosse outra pessoa – é a mente do assassino Bakuryu que tem cada vez mais influência sobre Kenji. Chegará o dia em que a mente de Bakuryu assumirá totalmente o corpo de Kenji?

REGRAS

1) Você e seu oponente jogam um dado cada um. Aquele que conseguir o resultado mais baixo começa. Se empatar, ambos jogam outra vez.
2) O atacante joga um dado e compara com sua Habilidade. Se o resultado foi igual ou menor, ele acertou o ataque (preste atenção em Vantagens ou Desvantagens que modifiquem o resultado dos dados para melhor ou pior!)
3) Se você acertou o ataque, jogue os dados para o dano, de acordo com a Característica usada para calcular o dano (Força para socos e chutes, Poder de Fogo para tiros e outros ataques à distância)
4) Ao receber o dano, seu oponente joga um dado para cada ponto de Armadura e subtrai a soma dos valores obtidos do dano recebido (preste atenção em Vantagens e Desvantagens que modifiquem o resultado!). O excesso de dano é então subtraído dos Pontos de Vida do atacado.
5) Mesmo que a Armadura do oponente absorva todo o impacto, pelo menos 1 ponto de dano é causado, que será subtraído do total de Pontos de Vida do oponente. O oponente cai quando atinge 0 PVs.

Vantagens e Desvantagens

Aliado: Yugo – Kenji foi resgatado por Yugo anos atrás, que fará de tudo para salvá-lo de suas memórias artificiais, implantadas por Busuzima
Aceleração – H +1 só para fuga e esquiva
Arena – Bakuryu recebe +2 na Habilidade quando luta dentro da Escola Kato de Ninjas Assassinos, da qual é líder
Zoanthrope: Toupeira – F +1, H +1, R +1, Sentidos Especiais (Audição e Faro Aguçados, Infravisão)
Munição Limitada – Bakuryu carrega consigo uma série de shurikens, armas de origem oriental em forma de estrela, próprias para arremesso, sendo capaz de causar grandes danos com elas
Devoção – em sua busca por ter sua escola reconhecida como a melhor escola de assassinos, ele não mede esforços e não se importa com quem tenha que matar

*as Vantagens e Desvantagens com um asterisco referem-se a quando Kenji é controlado por Bakuryu.

MITSUKO

Nome: Mitsuko

Força ●●●●○
Habilidade ●○○○○
Resistência ●●●●○
Armadura ●●○○○
Poder de Fogo ○○○○○

Pontos de Vida 22

Vantagens

Zoanthrope: Javali (4 pontos)

Desvantagens

Código de Honra: Honestidade (-1 ponto)

Protegido Indefeso: Uriko (-1 ponto)

História do Personagem

Outrora uma estrela de Luta-Livre, Mitsuko cansou-se do preconceito contra zoanthropes e adotou uma nova luta: fazer com que zoanthropes e humanos vivam em paz.

No início, ela não se importava em morrer por essa causa, mas após ter adotado a zoanthrope Uriko como filha, ela percebeu que era ela quem ela deveria proteger.

Desde então, abandonou sua luta e se dedicou a tornar a vida de sua filha adotiva o mais feliz possível. Atualmente, cuida de uma loja de doces com ela.

REGRAS

1) Você e seu oponente jogam um dado cada um. Aquele que conseguir o resultado mais baixo começa. Se empatar, ambos jogam outra vez.
2) O atacante joga um dado e compara com sua Habilidade. Se o resultado foi igual ou menor, ele acertou o ataque (preste atenção em Vantagens ou Desvantagens que modifiquem o resultado dos dados para melhor ou pior!)
3) Se você acertou o ataque, jogue os dados para o dano, de acordo com a Característica usada para calcular o dano (Força para socos e chutes, Poder de Fogo para tiros e outros ataques à distância)
4) Ao receber o dano, seu oponente joga um dado para cada ponto de Armadura e subtrai a soma dos valores obtidos do dano recebido (preste atenção em Vantagens e Desvantagens que modifiquem o resultado!). O excesso de dano é então subtraído dos Pontos de Vida do atacado.
5) Mesmo que a Armadura do oponente absorva todo o impacto, pelo menos 1 ponto de dano é causado, que será subtraído do total de Pontos de Vida do oponente. O oponente cai quando atinge 0 PVs.

Vantagens e Desvantagens

Zoanthrope: Javali – F +2, R +2, A +2
Código de Honra: Honestidade – nunca roubar, trapacear, mentir ou desobedecer às leis locais, nem permitir que seus companheiros o façam
Protegido Indefeso – Uriko é a filha adotiva de Mitsuko, e ela não permitirá que nada lhe aconteça

SHENLONG

Nome: Shenlong

Força ●●●○○
Habilidade ●●●●●
Resistência ●●●○○
Armadura ●●●○○
Poder de Fogo ○○○○○

Pontos de Vida 18

Vantagens

Zoanthrope: Tigre (4 pontos)
Riqueza (3 pontos)
Ataque Múltiplo (1 ponto)
Energia Extra (2 pontos)
Ataque Especial (1 ponto)

Desvantagens

Inimigo: Humanidade (-2 pontos)
Devoção: causa Zoanthrope (-2 pontos)

História do Personagem

Criado por Busuzima a partir de células de Long, o zoanthrope Shenlong é um dos mais perigosos zoanthropes do planeta. Tem as memórias de Long, mas é apenas usado por Busuzima como "testa-de-ferro".
Shenlong se auto-proclamou o messias da causa zoanthrope contra a tirania e o preconceito humano contra sua raça.
Com os recursos fornecidos pela ZLF, Shenlong corre o mundo atrás de zoanthropes poderosos como Mitsuko para que se juntem à sua causa.
Ele matará qualquer um que se recuse a se juntar a ele...

REGRAS

1) Você e seu oponente jogam um dado cada um. Aquele que conseguir o resultado mais baixo começa. Se empatar, ambos jogam outra vez.
2) O atacante joga um dado e compara com sua Habilidade. Se o resultado foi igual ou menor, ele acertou o ataque (preste atenção em Vantagens ou Desvantagens que modifiquem o resultado dos dados para melhor ou pior!)
3) Se você acertou o ataque, jogue os dados para o dano, de acordo com a Característica usada para calcular o dano (Força para socos e chutes, Poder de Fogo para tiros e outros ataques à distância)
4) Ao receber o dano, seu oponente joga um dado para cada ponto de Armadura e subtrai a soma dos valores obtidos do dano recebido (preste atenção em Vantagens e Desvantagens que modifiquem o resultado!). O excesso de dano é então subtraído dos Pontos de Vida do atacado.
5) Mesmo que a Armadura do oponente absorva todo o impacto, pelo menos 1 ponto de dano é causado, que será subtraído do total de Pontos de Vida do oponente. O oponente cai quando atinge 0 PVs.

Vantagens e Desvantagens

Zoanthrope: Tigre – F +1, H +2, R +1, A +1, Sentidos Especiais (Faro e Audição Aguçados, Infravisão)
Ataques Múltiplos – Shenlong é capaz de desferir vários ataques em um único turno (H –1 para cada ataque além do primeiro)
Riqueza – Shenlong usufrui dos bens conquistados por Busuzima, sendo ele mesmo considerado o líder da ZLF
Energia Extra – Shenlong possui uma série de bioimplantes realizados por Busuzima, que fazem com que seu corpo quando se encontra muito ferido e seu sangue quente (situação de combate) cure feridas.
Ataque Especial – Shenlong é capaz de desferir um golpe concentrado dirigido aos órgãos da vítima, causando grandes estragos (+2d de dano, -1 na Habilidade para acertar)
Devoção: A Causa Zoanthrope – ele acha que pelo fato dos zoanthropes serem superiores aos humanos, eles deveriam dominá-los, e não se esconderem. Toda a ZLF é baseada nesse princípio: a sobrevivência do mais apto

STUN

Nome: Steven Goldberg

Força	●●●○○
Habilidade	●○○○○
Resistência	●○○○○
Armadura	●●●●○
Poder de Fogo	○○○○○

Pontos de Vida 6

Vantagens

Zoanthrope: Inseto (7 pontos)

Sentidos Especiais (2 pontos)

Desvantagens

Devoção: Vingança (-2 pontos)

Monstruoso (-1 ponto)

Dependência: Sangue humano (-2 pontos)

História do Personagem

O Dr. Steven Goldberg era reconhecido mundialmente por suas pesquisas na área de genética. Foi um dos principais descobridores do gene que permite aos zoanthropes se transformarem em bestas metamórficas. Porém, ele descobriu mais do que devia: ao perceber a verdadeira identidade de Busuzima, foi usado por ele em experiências que ele mesmo ajudou a desenvolver, tornando-se o ÚNICO zoanthrope não mamífero do mundo (além de Busuzima, que usou suas pesquisas e aperfeiçoou o processo para usar em si mesmo).

Porém, seu corpo não aceita a mudança, e ele precisa ingerir 1/10 de seu peso em sangue humano, diariamente, para manter seu corpo, ou ele começa a se consumir.

Seu único objetivo agora é a morte de Busuzima.

REGRAS

1) Você e seu oponente jogam um dado cada um. Aquele que conseguir o resultado mais baixo começa. Se empatar, ambos jogam outra vez.

2) O atacante joga um dado e compara com sua Habilidade. Se o resultado foi igual ou menor, ele acertou o ataque (preste atenção em Vantagens ou Desvantagens que modifiquem o resultado dos dados para melhor ou pior!)

3) Se você acertou o ataque, jogue os dados para o dano, de acordo com a Característica usada para calcular o dano (Força para socos e chutes, Poder de Fogo para tiros e outros ataques à distância)

4) Ao receber o dano, seu oponente joga um dado para cada ponto de Armadura e subtrai a soma dos valores obtidos do dano recebido (preste atenção em Vantagens e Desvantagens que modifiquem o resultado!). O excesso de dano é então subtraído dos Pontos de Vida do atacado.

5) Mesmo que a Armadura do oponente absorva todo o impacto, pelo menos 1 ponto de dano é causado, que será subtraído do total de Pontos de Vida do oponente. O oponente cai quando atinge 0 PVs.

Vantagens e Desvantagens

Zoanthrope: Inseto – F +3, A +3, Levitação, Eletricidade. Espécie criada por Busuzima. O corpo humano não aceita tal transformação, se consumindo aos poucos. Apenas Stun a possui

Sentidos Especiais – a experiência com seu DNA deu a Steven Goldberg uma série de sentidos além dos sentidos humanos

Devoção: Vingança – Stun deseja apenas se vingar de Busuzima por tê-lo usado como cobaia

Monstruoso – a aparência de Stun ficou monstruosa depois da experiência falha

Dependência: Sangue humano – Stun precisa ingerir diariamente 1/10 de seu peso em sangue, ou começa a definhar

URIKO

Nome: Uriko

Força	● ○ ○ ○ ○
Habilidade	● ● ○ ○ ○
Resistência	● ○ ○ ○ ○
Armadura	● ○ ○ ○ ○
Poder de Fogo	○ ○ ○ ○ ○

Pontos de Vida 5

Vantagens

Zoanthrope: Gato (3 pontos)
Aliado: Mitsuko (1 ponto)
Mestre: Long (1 ponto)
Poder Oculto (5 pontos)
Aparência Inofensiva (1 ponto)

Desvantagens

História do Personagem

Usada como cobaia pela Tylon, Uriko foi resgatada após a queda da Tylon, com a ajuda de vários zoanthropes, sendo 2 deles Mitsuko e Long. Mitsuko resolveu adotá-la, enquanto Long a tomou como aluna e a ensinava a desenvolver e controlar seus poderes zoanthrópicos.

REGRAS

1) Você e seu oponente jogam um dado cada um. Aquele que conseguir o resultado mais baixo começa. Se empatar, ambos jogam outra vez.
2) O atacante joga um dado e compara com sua Habilidade. Se o resultado foi igual ou menor, ele acertou o ataque (preste atenção em Vantagens ou Desvantagens que modifiquem o resultado dos dados para melhor ou pior!)
3) Se você acertou o ataque, jogue os dados para o dano, de acordo com a Característica usada para calcular o dano (Força para socos e chutes, Poder de Fogo para tiros e outros ataques à distância)
4) Ao receber o dano, seu oponente joga um dado para cada ponto de Armadura e subtrai a soma dos valores obtidos do dano recebido (preste atenção em Vantagens e Desvantagens que modifiquem o resultado!). O excesso de dano é então subtraído dos Pontos de Vida do atacado.
5) Mesmo que a Armadura do oponente absorva todo o impacto, pelo menos 1 ponto de dano é causado, que será subtraído do total de Pontos de Vida do oponente. O oponente cai quando atinge 0 PVs.

Vantagens e Desvantagens

Zoanthrope: Gato – H +2, R +2, Sentidos Especiais (Audição e Faro Aguçados, Ver o Invisível)
Aliado: Mitsuko – sua mãe adotiva nunca permitiria que nada de mal lhe acontecesse
Mestre: Long – Jin Long Shin a adotou como aluna, como uma forma de se afastar de seu passado, e ela o visita freqüentemente para treinar
Poder Oculto – sendo uma antiga experiência da Tylon, Uriko possui poderes que não compreende, e os manifesta acidentalmente durante os combates
Aparência Inofensiva – Uriko ganha a iniciativa do primeiro turno de combate

YUGO OHGAMI

Nome: Yugo Ohgami

Força ●●○○○
Habilidade ●●○○○
Resistência ●●○○○
Armadura ●●○○○
Poder de Fogo ○○○○○

Pontos de Vida 12

Vantagens

Zoanthrope: Lobo (3 pontos)
Combo (2 pontos)
Ataque Especial (1 ponto)

Desvantagens

Protegido Indefeso: Kenji (-1 ponto)

História do Personagem

Yugo despertou seus dons durante uma briga de rua – foi apedrejado e quase morto. Seus pais o expulsaram de casa e ele foi viver nas ruas, em um mundo de crimes e trapaça.
Cansado do enorme preconceito que sofria, Yugo foi um dos muitos zoanthropes que se rebelaram e ajudaram a derrubar a Tylon. No incidente, encontra um garoto perdido por lá e leva com ele.
Era Kenji. Yugo passou a cuidar dele, e os dois moram juntos há 5 anos. Yugo, tentando se livrar de seu passado errado, leva a vida como boxeador, conseguindo aos poucos fazer fama e dinheiro, talvez nunca mais precisando recorrer aos torneios ilegais de Street Fighting dos quais participava.

REGRAS

1) Você e seu oponente jogam um dado cada um. Aquele que conseguir o resultado mais baixo começa. Se empatar, ambos jogam outra vez.
2) O atacante joga um dado e compara com sua Habilidade. Se o resultado foi igual ou menor, ele acertou o ataque (preste atenção em Vantagens ou Desvantagens que modifiquem o resultado dos dados para melhor ou pior!)
3) Se você acertou o ataque, jogue os dados para o dano, de acordo com a Característica usada para calcular o dano (Força para socos e chutes, Poder de Fogo para tiros e outros ataques à distância)
4) Ao receber o dano, seu oponente joga um dado para cada ponto de Armadura e subtrai a soma dos valores obtidos do dano recebido (preste atenção em Vantagens e Desvantagens que modifiquem o resultado!). O excesso de dano é então subtraído dos Pontos de Vida do atacado.
5) Mesmo que a Armadura do oponente absorva todo o impacto, pelo menos 1 ponto de dano é causado, que será subtraído do total de Pontos de Vida do oponente. O oponente cai quando atinge 0 PVs.

Vantagens e Desvantagens

Zoanthrope: Lobo – F +1, H +1, R +1, A +1, Sentidos Especiais (Faro e Audição Aguçados, Infravisão)
Combo – esta Vantagem é descrita em Street Fighter. É como se fosse Ataque Múltiplo, mas o alvo faz apenas UMA jogada de armadura para absorver os danos de todos os ataques. Se o Mestre não quiser usar esta Vantagem, troque-a por Ataque Múltiplo
Ataque Especial – Yugo realiza uma cambalhota com salto para cima, atingindo violentamente o oponente com o pé
Protegido Indefeso – Yugo cuida de Kenji, e tentam levar uma vida normal, apesar de Kenji cada vez mais se parecer com o assassino Bakuryu